Equilíbrio Misto, Correlacionado e evolutivo

Olá, Alunos! Bem-vindos a nossa disciplina de Teoria dos Jogos.

Muito bem pessoal! Como o equilíbrio afeta a experiência lúdica? Ou melhor, como o estudo da teoria dos jogos pode reorientar o processo de desenvolvimento de uma experiência lúdica? Prosseguindo com o nosso estudo sobre o estudo das interações estratégicas pela perspectiva do game design, especificamente no que diz respeito ao equilíbrio no processo de tomada de decisão, não há dúvida de que a teoria dos jogos está reorientando as experiências de concepção de uma atividade lúdica.

Sendo assim, nesta aula, vamos discutirmos sobre as principais características do equilíbrio em uma experiência lúdica baseada nas interações estratégicas entre agentes.

Vamos lá?

Equilíbrio Misto, Correlacionado e evolutivo

Antes de prosseguirmos, realize a leitura a seguir:

“Todos sabem que, em qualquer esporte, as chances de vitória são determinadas não apenas pela habilidade dos competidores, mas também pela sua capacidade de surpreender o adversário. Nos esportes, na economia e principalmente na guerra, o fator surpresa pode desequilibrar a situação favoravelmente a que tem a surpresa a seu lado Para usar uma ilustração trivial, um batedor de pênaltis, **por melhor q**

seja, corre o risco de ter seus chutes defendidos se o goleiro adversário souber com certeza qual será o lado que o batedor escolherá para a cobrança. Todo jogador que cobra pênaltis sabe que tem de "**variar**" a direção do chute, para tentar surpreender o goleiro" (FIANI, 2018, p. 191)

Agora, vamos relembrar as características formais de um jogo:

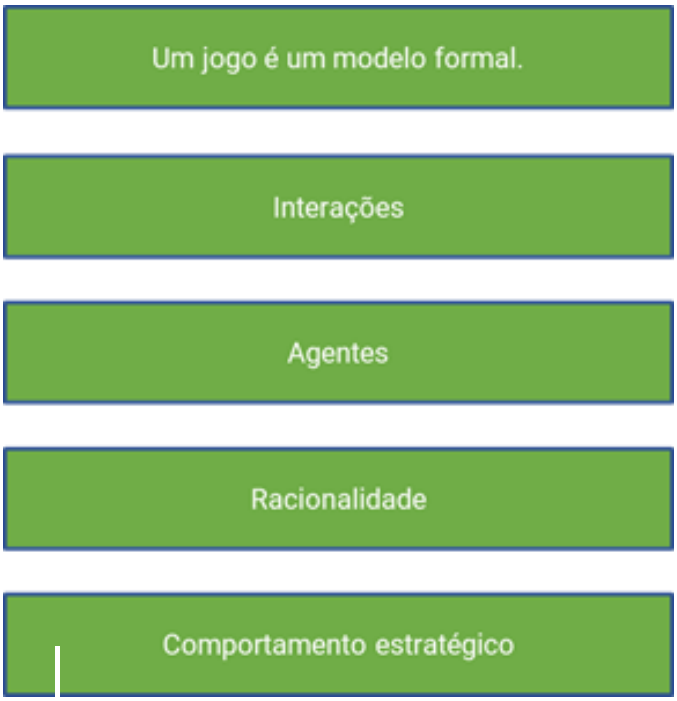

Figura 1 – Elementos formais da estrutura de um jogo

Antes de retomarmos o exemplo do pênalti, é necessário refletir sobre os elementos essenciais no desenvolvimento de uma experiência lúdica; e que também estão relacionados ao equilíbrio de um jogo. Na verdade, o processo de equilíbrio de uma experiência lúdica requer o estudo das interações sociais (complexas e subjetivas) dos agentes, além das necessidades do público-alvo em um determinado contexto. Assim, elementos essenciais como o balanceamento, as mecânicas e jogabilidade (além de outros) no âmbito do desenvolvimento de um jogo, trata-se de compreender sobre as relações dialéticas das interações humanas, da tomada de decisão baseado na ludicidade (isto é, no brincar

a partir da racionalidade dos indivíduos (SATO, 2009; SCHELL 2008; CÂMARA, 2011).

De um modo geral, embora seja temerário fazer generalizações, a principal premissa da teoria dos jogos é: “todos os jogadores são racionais”. Assim, retomando o exemplo do pênalti, teríamos os seguintes pontos:

- Jogador A (cobrador) possui a tendência de sempre “bater” o pênalti no ângulo esquerdo do goleiro.

- Jogador B (Goleiro) possui a tendência de sempre reagir a cobrança antecipando a sua ação (escolhendo o ângulo esquerdo do cobrador).

Se ambos os jogadores (cobrador e goleiro) são indivíduos racionais e conhecem as estratégias dos adversários, será necessário variar as táticas de cobrar ou defender o pênalti. Assim, teríamos o seguinte ponto:

- Jogador A e B precisam neutralizar qualquer vantagem do adversário;

Fiani (2018, p. 191), comenta que “quando os jogadores partem do princípio de que os demais jogadores podem surpreendê-los, intencionalmente ou não, é razoável supor que eles podem escolher tomar suas decisões tentando evitar o pior resultado que podem obter.” Retornando à questão da subjetividade na perspectiva do desenvolvedor de jogos, o pensamento do equilíbrio procede-se a uma reflexão: como melhorar as experiências lúdicas dos jogadores através das interações estratégicas? Na verdade, caberia pensar além e perguntar se, o jogo é uma dimensão em um processo de desenvolvimento contínuo, como

implementar os conceitos da teoria dos jogos para equilibrar uma experiência lúdica?

Atividade extra

Leia o artigo sobre a geração automática de conteúdo no link a seguir. http://artefactum.rafrom.com.br/index.php/artefactum/article/view/1772?v=1675036738.

Assista ao vídeo: O futuro chegou. Você está pronto? | Ricardo Amorim | TEDx Dante Alighieri School

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Yumicqa8r38&t=81s

Assista ao vídeo: A Era da Curadoria: O que Importa é Saber o que Importa | Mario Sergio Cortella

Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=9CLXe6nzgq0

Referência Bibliográfica

CÂMARA, Samuel Façanha. **Teoria dos jogos**. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2011, 92p.

FIANI, R. **Teoria dos Jogos**: com aplicações em economia, administração e ciências sociais. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

SATO, Adriana Kei Ohashi, 2008. **Design e Ressignificação do Imaginário no Jogo**. In: Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa & Desenvolvimento em Design P&D 8. São Paulo: AEND Brasil.

SCHELL, Jesse. **The Art of Game Design**: A book of lenses. Boca Raton – fl: CRC Press, 2008.

Ir para questão